

Klasse F2C-MTR - Fesselflug-Mannschaftsrennen mit Verbrennungsmotoren 1,5 cm³

1.0 Die Sportart:

- 1.1 Ein Mannschaftsrennen besteht aus 3 (in Absprache mit dem Wettbewerbsleiter und den Piloten auch aus 2) Fesselflugzeugen, die gleichzeitig in demselben Kreis, entgegen dem Uhrzeigersinn, fliegen.
- 1.2 Jede Mannschaft besteht aus einem Piloten und einem Mechaniker.
- 1.3 Die Vorläufe gehen über 100 Runden. Es sollen 3 Vorläufe und 1 Endlauf geflogen werden. In welcher Zusammenstellung die Mannschaften gegeneinander fliegen entscheidet das Los.
- 1.4 Der Endlauf geht über 200 Runden mit 3 Fesselflugzeugen. Die Teilnehmer mit den 3 besten Zeiten aus den Vorläufen nehmen am Endlauf teil.

2.0 Das Modell:

- 2.1 Außer des Anbaus eines feststehenden Fahrwerkes bestehen keine weiteren Bauvorschriften.
- 2.2 Der maximale Motorhubraum beträgt 1,5 ccm.
- 2.3 Zugelassen sind Selbstzündermotoren und Glühzündermotoren, Glühzündermotoren nur mit Schalldämpfer.
- 2.4 Die Leinenlänge beträgt 14,5 m +/- 0,04 m, gemessen von der Achse des Handgriffs bis zur Propellerachse.
- 2.5 Stahllitzen mit einem Durchmesser von mindestens 0,3 mm sind vorgeschrieben (nur sogenannte 0,012 inch Leinen).
- 2.6 Der Pilot muss einen Sicherheitsriemen verwenden, der das Handgelenk mit dem Steuergriff verbindet.
- 2.7 Die Zugbelastungsprobe vor jedem Rennen beträgt 6 kg.
- 2.8 Der Tankinhalt beträgt höchstens 10 ccm. Druckbetankungssysteme sind nicht zugelassen.
- 2.9 Einfache Abschaltvorrichtungen ohne Zusatzfunktionen sind zugelassen.
- 2.10 Es dürfen nur handelsübliche, thermoplastische Propeller verwendet werden.
- 2.11 Das maximale Modellgewicht beträgt 500 gr.

3.0 Die Rennanlage:

- 3.1 Der Pilotenkreis hat einen Radius von 3 m, der Flugkreisradius beträgt 18,2 m.
- 3.2 Ein Sicherheitszaun ist nicht vorgeschrieben.
- 3.3 Es sind drei Startplätze zu markieren.

4.0 Die Rennleitung:

- 4.1 Die Rennleitung besteht aus einem Rennleiter und mindestens einem Rundenzähler/Zeitnehmer je Mannschaft.

5.0 Der Rennablauf:

- 5.1 Die Startplatzwahl wird durch Los ermittelt.
- 5.2 Auf Signal: 90 Sekunden Warmlaufzeit.
- 5.3 Auf Signal: Motor abstellen, Vorbereitungszeit bis zum Start: 30 Sekunden.
- 5.4 Auf Signal: Das Rennen startet.
- 5.5 Pro 100 Runden sind mindestens zwei Tankstopps vorgeschrieben.
- 5.6 Bei unverschuldetem Beenden des Rennens darf die betroffene Mannschaft ihr Rennen wiederholen.

6.0 Regeln für die Piloten:

- 6.1 Während des Fluges: Aufenthalt nur im Pilotenkreis.
Während des Betanken: Mindestens ein Fuß im Pilotenkreis.
- 6.2 Überholen nur durch Überfliegen.
- 6.3 Beim Zwischentanken: Griff am Boden halten.
- 6.4 Kann der Mechaniker das Modell nach der Landung nicht mehr erreichen, muss das Modell zur Vermeidung von Behinderungen in den Pilotenkreis gezogen werden.

7.0 Regeln für die Mechaniker:

- 7.1 Sicherheitshelm mit Kinnriemen tragen.
- 7.2 Zum Fangen/Bergen des Modells darf der Mechaniker eine Armlänge in den Flugkreis greifen.
- 7.3 Modelle dürfen erst gefangen werden, wenn der Motor nicht mehr läuft und das Modell danach mindestens einmal den Boden berührt hat.
- 7.4 Während des Fangens, Betankens und Startens: fliegende Modelle haben absolut Vorrang.
- 7.5 Die Leinen müssen am Boden gehalten werden.
- 7.6 Tankstopps so durchzuführen, dass andere Teilnehmer und Modelle nicht im Flugbetrieb behindert werden.

8.0 Aufgaben des Rennleiters:

- 8.1 Signalgebung beim Start.
- 8.2 Beobachtung des Rennens bezüglich Regeleinhaltung, Fairness und Sicherheit.
- 8.3 Im Bedarfsfalle: Ermahnung der Teilnehmer nach Maßgabe der Regeln. ~~Nach 3 Ermahnungen kann eine Mannschaft vom Rennen ausgeschlossen werden.~~ Eine Mannschaft kann bei besonders sicherheitsgefährdendem und/oder unsportlichem Verhalten (z. B. lang anhaltendes Schleudern oder zu hohes Fliegen, usw.) durch die Rennleitung vom Rennen ausgeschlossen werden.

9.0 Wertung:

- 9.1 Die 3 besten Zeiten aus den Vorläufen bestimmen die Finalteilnehmer.
- 9.2 Die Platzierung der 3 Finalteilnehmer erfolgt nach ihrer Finalzeit.
- 9.3 Die Nicht-Finalteilnehmer platzieren sich nach ihrer besten Vorlauf-Zeit.
- 9.4 Bei nicht beendeten Rennen zählt die Anzahl der geflogenen Runden.